Sega Chess

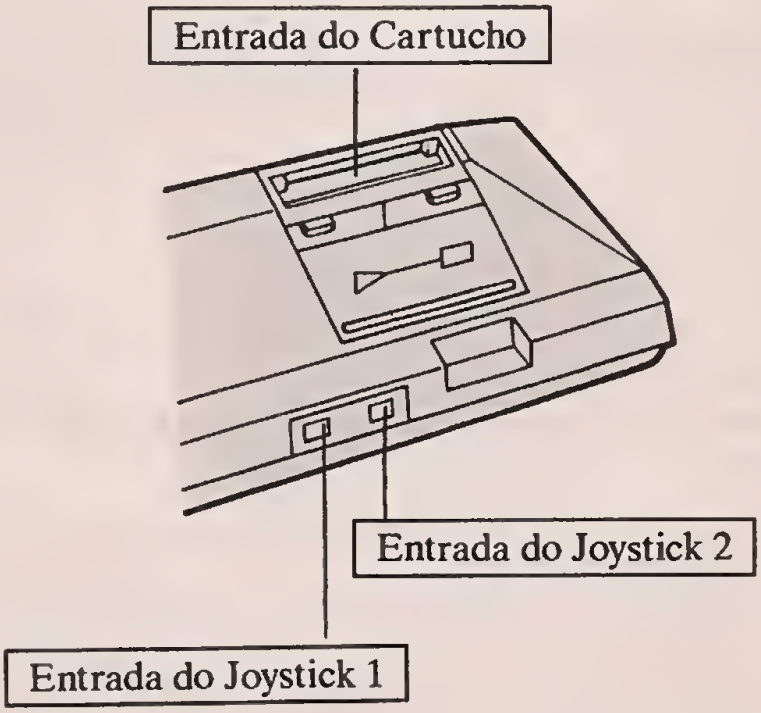
IEC TOY

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho SEGA CHESS no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para começar o jogo, pressione o **Botão 1** ou o **Botão 2.**

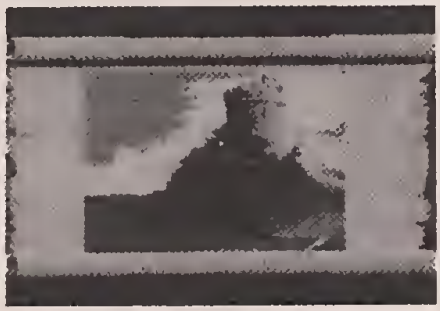
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.

Observação: Este jogo é para 1 ou 2 Jogadores.



Você sai...

O xadrez é um jogo de estratégia internacional em que a paciência, a esperteza e o desejo de ganhar são as chaves da vitória. SEGA CHESS é tudo isso e muito mais. Com SEGA CHESS você poderá provar sua habilidade contra o MASTER SYSTEM ou contra um amigo, ou fazer com que o MASTER SYSTEM jogue em ambos os lados. Até o jogador mais experiente, encontrará em SEGA CHESS um verdadeiro desafio, e promete muitas noites em claro.



Assuma o controle

Botão Direcional (Botão D)

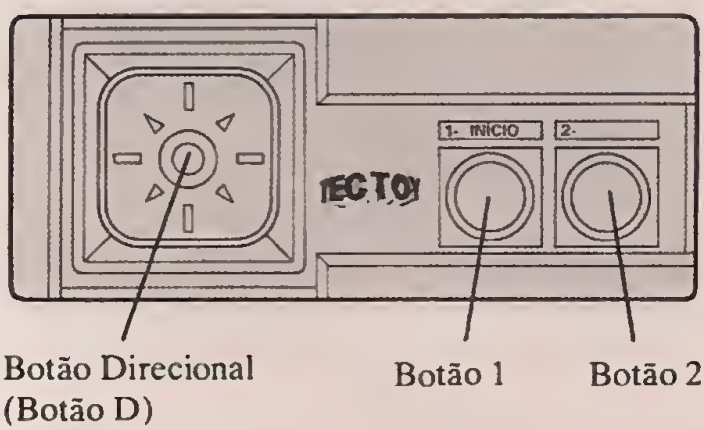
- Pressione em qualquer sentido para mover o marcador até um ícone.

Botão 1

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para utilizar a função de um ícone.
- Pressione para mover uma peça.

Botão 2

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para mover o marcador do tabuleiro à janela de ícones na tela do tabuleiro tridimensional.



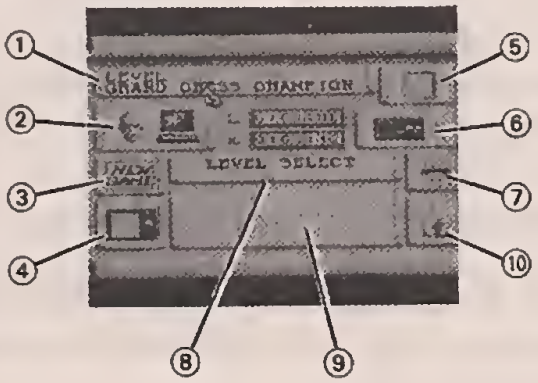
Preparativos

As telas de abertura mostrarão o Castelo Sega, onde terá lugar a batalha da esperteza e da paciência. Logo depois aparecerá a tela de apresentação. Pressione o **Botão 1** ou **2** para passar à tela de opções.

Opções

Para ativar a função representada por qualquer um dos diferentes ícones, desloque o marcador até um deles utilizando o **Botão D** e pressione o **Botão 1.**

① **Seleção de nível (LEVEL SELECT):** Pressione repetidamente o **Botão 1** para mudar ciclicamente entre os diferentes níveis de dificuldade. Existem três níveis que não afetam a dificuldade do jogo como fazem os outros.



Modo adaptável: Começando com o undécimo movimento, o MASTER SYSTEM calculará o tempo médio que você demora em considerar um movimento e realizará seu próximo movimento nesse tempo ou menos (tomando como base os dez movimentos anteriores

ao atual). A idéia é dar ao jogador a oportunidade de determinar o ritmo do jogo. Se você jogar rápido, forçará o MASTER SYSTEM a fazer o mesmo.

Modo de reflexão infinita: Significa literalmente que o MASTER SYSTEM pensará infinitamente até receber a ordem de fazer um movimento. Você deverá realizar o melhor movimento utilizando o ícone correspondente.

Modo de solução de problemas: Utilizando a tela de configuração, você poderá arrumar o tabuleiro na forma que desejar e fazer com que o MASTER SYSTEM jogue por si mesmo. O MASTER SYSTEM resolverá o problema com o menor número possível de jogadas. O único limite na disposição do tabuleiro é a legalidade de tal disposição. Por exemplo, você não poderá colocar três reis no tabuleiro.

② **Seleção de modo (MODE SELECT):** Você poderá escolher entre jogar contra o MASTER SYSTEM, um amigo, ou fazer com que o MASTER SYSTEM jogue em ambos os lados. Esta é uma boa maneira de estudar as técnicas de saída do MASTER SYSTEM, do meio do jogo e da finalização do mesmo. Pressione o **Botão 1** para passar pelas opções.

③ **Jogo novo (NEW GAME):**
Pressione o **Botão 1** e verifique se apareceram as palavras "Are you sure?" (Tem certeza?), "Yes" (Sim), ou "No" (Não). Esta é uma maneira de proteção para evitar que o jogo seja apagado, se você não quiser fazê-lo. Se tiver certeza que quer começar mais uma vez, pressione o **Botão D** de maneira que fique piscando a palavra "Yes" e depois pressione novamente o **Botão 1.** A seguir aparecerá a tela do tabuleiro bidimensional.

④ **Configuração do tabuleiro (BOARD SET-UP):** Você poderá utilizar esta tela para praticar diferentes técnicas, ou para resolver um determinado problema.

⑤ **Tabuleiro bidimensional ou tridimensional (2D OR 3D BOARD):** Escolha o jogador com a tela bidimensional ou tridimensional. Pressione o **Botão 1** até que apareça a sua opção no quadrado.

⑥ **Número de teclados de controle (NUMBER OF PADDLES):** Quando você jogar contra o MASTER SYSTEM necessitará apenas de um joystick. Se quiser jogar contra um amigo, poderá escolher entre utilizar apenas um joystick ou dois separados.

⑦ **Ativação ou desativação da voz (SPEECH ON OR OFF):** Pressione o **Botão 1** para abrir e fechar a boca. A boca aberta significa que você ouvirá a voz do MASTER SYSTEM durante o jogo; feche a boca caso prefira o silêncio.

⑧ **Janela de mensagens (MESSAGE WINDOW):** Na medida em que você desloca o marcador até cada ícone, a função do mesmo aparecerá nesta janela.

⑨ **Janela de registro de jogo (GAME RECORD WINDOW):** Aqui aparecerá uma descrição movimento por movimento do jogo que está sendo jogado. Para deslocar a visualização para movimentos anteriores, posicione o marcador na parte central superior da janela e verifique que na janela de mensagens apareçam as palavras "Game Record Up' (Retrocesso através do registro do jogo). Para avançar para o movimento seguinte, posicione o marcador na parte central inferior da janela e verifique que na janela de mensagens apareçam as palavras "Game Record Down" (Avanço através do registro do jogo).

⑩ **Saída (EXIT):** Pressione o **Botão 1** para voltar à tela do jogo (a que tiver escolhido utilizando a seleção de tabuleiro).

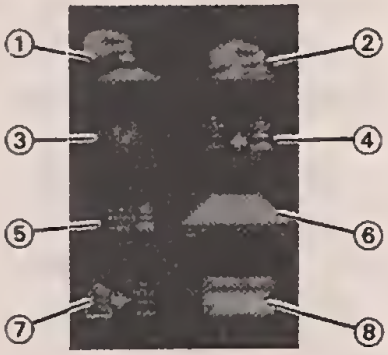
Observação: Pressione o **Botão 2** em qualquer ícone para mover o marcador diretamente até o ícone de saída.

Tela do tabuleiro bidimensional

Antes de começar a jogar, o ideal é conhecer a função de cada ícone. É possível que durante o jogo tenha que utilizar todos os ícones. Desloque o marcador até um ícone pressionando o **Botão D.**

① Pressione o **Botão 1,** para o jogo retroceder um movimento. continue a pressioná-lo se quiser que recue ainda mais. Com isto você terá mais oportunidades para continuar ou prolongar um jogo, porque poderá eliminar erros!

② Pressione o **Botão 1** para fazer com que o jogo avance um movimento. Esta função poderá ser utilizada apenas se você retrocedeu movimentos no jogo. Este Botão não fará movimentos por você, nem forçará o adversário a realizar um movimento.



③ Se ficar acuado em algum ponto, ou simplesmente quiser ter uma idéia melhor de como joga o MASTER SYSTEM, solicite ajuda. Pressionando o **Botão 1** aparecerá uma possibilidade para seu próximo movimento. Leve em conta que você não terá que estar sempre de acordo com as sugestões do MASTER SYSTEM.

④ Você tem a opção de mudar de lado no meio do jogo. Se você estiver ganhando com as brancas, pode por exemplo mudar para as pretas e praticar a defesa. Quando parecer que seu adversário o deixou num aperto, você poderá mudar de lado e tentar acabar com ele. Se quiser também poderá mudar de lado no início do jogo. Jogar com as pretas em lugar das brancas, dará a oportunidade de observar as diferentes estratégias de saída do MASTER SYSTEM.

⑤ Você poderá forçar o MASTER SYSTEM a mover, para desta maneira interromper seu processo de reflexão. Se você escolher forçar um movimento seu próprio, terá também que forçar outro movimento do adversário antes de poder continuar no jogo.

⑥ Pressione para passar à tela tridimensional.

⑦ Se você conseguir fazer com que um dos seus peões chegue ao extremo oposto do tabuleiro, este será trocado automaticamente por uma rainha, mas se você quiser uma peça diferente, poderá trocá-la pressionando o **Botão 1.** Pressione o **Botão 2** para introduzir oficialmente sua escolha. O peão poderá ser trocado por um bispo, um cavalo, uma torre ou a rainha. Escolha a peça que achar mais conveniente.

⑧ Pressione o **Botão 1** para voltar à tela de opções.

Tela tridimensional

Você poderá preferir esta visão do tabuleiro, ou se referir a ela durante o jogo, para obter uma perspectiva diferente. Aqui você pode utilizar também alguns dos ícones disponíveis no tabuleiro bidimensional. Desde a parte inferior esquerda da tela ① GO TO 2D BOARD (Passe ao tabuleiro bidimensional), ② ROTATE BOARD (Giro do tabuleiro), ③ FORCE BEST MOVE (Força o melhor movimento), ④ PROMOTE PIECE (Troca da peça) e ⑤ GO TO OPTIONS (Passe às opções).

Pressione o **Botão 2** para mover o marcador entre o tabuleiro e a janela de ícones. Para mover uma peça, coloque o marcador sobre a peça e pressione o **Botão 1.** Depois desloque o marcador até o ponto do destino desejado e pressione novamente o **Botão 1.** A peça indicada pelo marcador aparecerá à direita do tabuleiro. Se uma peça inimiga se encontra no ponto que você tiver escolhido como destino (com a intenção de comer tal peça), esta aparecerá à esquerda do tabuleiro.

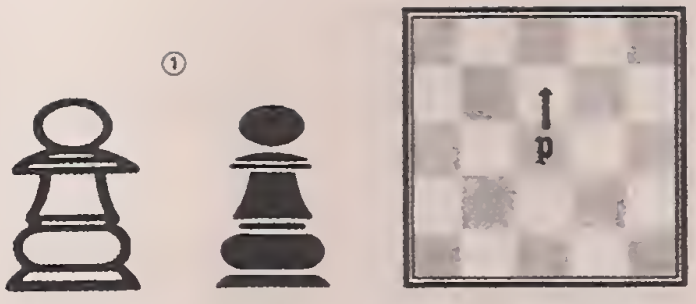
Descrição geral

Os jogadores de xadrez experientes poderão começar a jogar logo, mas os iniciantes terão de conhecer algumas coisas antes de começar. O objetivo do jogo é acuar o rei do adversário de maneira tal que não possa se mover em um espaço sem proteção. Um espaço sem proteção é aquele que uma peça inimiga pode chegar em um só movimento.

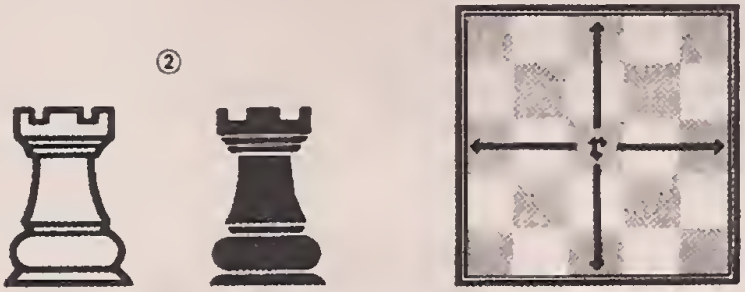
O tabuleiro está composto por 64 quadrados claros e escuros dispostos alternadamente. A sombra de um quadrado pode ajudá-lo a preparar sua estratégia (por exemplo, um bispo que se desloca apenas na diagonal e que começa em um quadrado escuro, não poderá nunca se colocar em um quadrado claro). O próprio tabuleiro é um quadrado, composto por oito fileiras de oito quadrados cada uma. Ao começar o jogo, suas peças deverão estar localizadas nas duas fileiras mais próximas a você. Existem seis tipos diferentes de peças de xadrez, cada uma das quais com características exclusivas. Algumas peças são mais poderosas que as outras. A rainha é a peça mais poderosa do tabuleiro. Sua perda é especialmente desastrosa para jogadores pouco experientes.

① **Peão:** Pode se deslocar para frente um quadrado de cada vez. O peão é especial pelo fato de possuir a opção de poder andar dois espaços no seu primeiro movimento. Existem 8 peões por equipe nos quadrados A-H das fileiras 2 e 7.

Observação: O peão, para comer uma peça inimiga, não o faz no sentido normal do seu movimento. O peão come diagonalmente a peça localizada no quadro adjacente, ou utilizando a técnica *en pessant*. Imediatamente depois do seu adversário ter deslocado um dos peões dois quadrados a frente, se você possuir um peão próximo ao que seu oponente moveu, você poderá se deslocar diagonalmente para trás e capturá-lo.

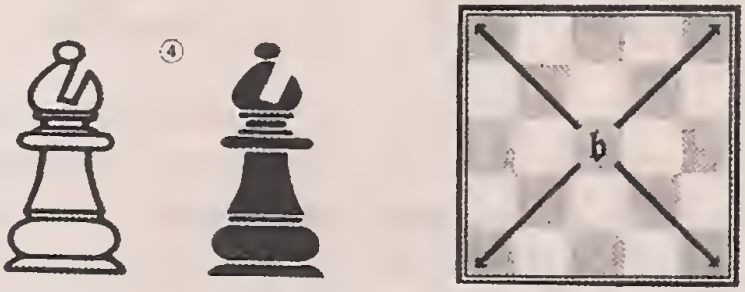


② **Torre:** Pode se deslocar para frente e para trás e para os lados, sem um número limitado de quadradros (mas não pode saltar sobre outras peças que se encontrem em seu caminho). Existem duas torres por lado, localizadas nas fileiras 1 e 8.

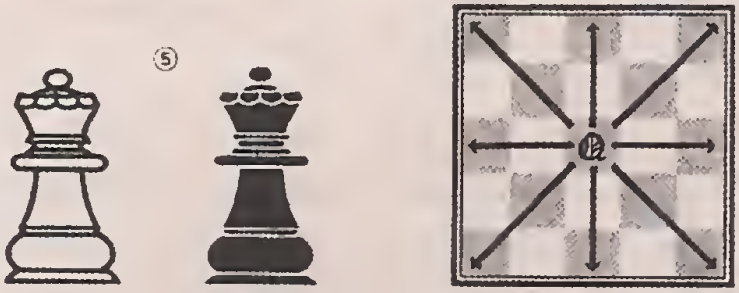


③ **Cavalo:** Pode se deslocar dois quadrados para frente ou para trás e depois um para qualquer um dos lados. Cada jogador possui dois cavalos que se encontram nos quadrados B e G das fileiras 1 e 8 (pode saltar outras peças).

④ **Bispo:** Desloca-se diagonalmente um número ilimitado de quadrados desocupados. Os dois bispos de cada jogador começam o jogo nos quadrados C e F das fileiras 1 e 8.



⑤ **Rainha:** Movimenta-se em qualquer direção, para frente e para trás, ou em diagonal por um número ilimitado de quadrados desocupados. Cada jodagor possui uma rainha no quadrado D das fileiras 1 e 8.

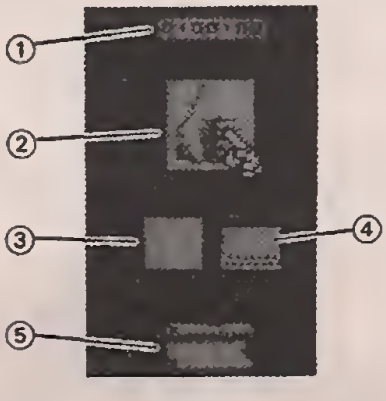


⑥ **Rei:** Desloca-se apenas um quadrado em qualquer sentido, sempre que este esteja desocupado. O rei começa o jogo no quadrado E das fileiras 1 e 8.

Observação: O rei não é utilizado como peça de ataque. Porém, no final, quando estiver perdendo o jogo, pode ser a única alternativa para evitar a derrota (com certeza não poderá ganhar o jogo movendo esta peça, mas poderá forçar um empate).

Tela de configuração

Utilize esta tela para resolver problemas ou praticar várias técnicas. Você poderá dispor o tabuleiro na forma que desejar (sempre que for legal). Coloque o marcador no espaço que quiser preencher. Depois pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para passar através das diferentes peças. Quando aparecer a peça que quiser colocar, desloque o marcador até o espaço seguinte ao que quiser preencher. À direita da tela existem vários ícones. Desloque o marcador até um dos ícones e sua função aparecerá na janela de mènsagens da parte inferior da tela.



① Pressione o **Botão 1** para repor os relógios a zero minutos e zero segundos.

② Pressione o **Botão 1** para ver sua disposição de peças. Se for correta aparecerá "Set-up OK" (disposição correta). Se tiver feito alguma coisa errada, aparecerá "Illegal Set-up" (disposição ilegal). Os possíveis erros são, não ter suficientes reis no tabuleiro ou tê-los demais.

③ Pressionando aqui o **Botão 1** obterá um tabuleiro sem peças. Assim, você poderá recolocar as peças no tabuleiro para jogar.

④ Se você considerar que é mais fácil começar com um tabuleiro cheio e realizar as mudanças apropriadas, pressione aqui o **Botão 1.**

⑤ Pressione aqui o **Botão 1** para voltar à tela de opções.

Para os inexperientes...

- Adquira um livro que trate das técnicas básicas do xadrez. Utilize uma técnica de cada vez e pratique-a contra o MASTER SYSTEM em um dos três níveis mais baixos.

- Mude de lado e jogue de vez em quando com as pretas. Como as brancas saem primeiro, isto lhe dará a oportunidade de praticar táticas de defesa.

- Não desanime. Até no nível para iniciantes, o MASTER SYSTEM cometerá muito poucos erros. Para ganhar é fundamental tentar manter seus próprios erros ao mínimo.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 — Bairro Flores — Manaus — AM
CEP 69090 — Indústria Brasileira.
CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 — São Paulo — SP — CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS